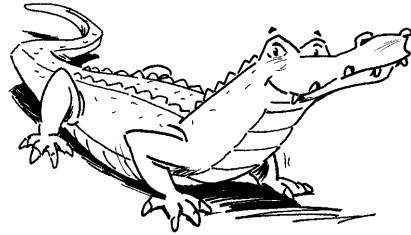


# Dýr á dýr ofan



Í meira lagi valt spil fyrir 2-4 dýrastaflara á aldrinum 4-99 ára

Höfundur: Klaus Miltenberger  
Myndskreytingar: Michael Bayer  
Lengd: u.þ.b. 15 mín.

Litla mörgæsin stefnir hægt og rólega upp á topp dýrapýramídans. Hún klífrar varlega upp á bak krókódilsins og stekkur í flýti yfir eðluna. Þaðan fetar hún sig jafnvægisgang yfir snákinn og stendur þá ofan á túkaninum. Hún þarf bara að komast framhjá jarmandi kindinni til að eiga örfáa sentímetra eftir á toppinn. Mörgæsin sveiflar sér léttilega upp á skottið á apanum. Móð og mäsandi, en frá sér numin af gleði, nær hún toppnum á dýrapýramídanum og lítur stolt niður. Langt fyrir neðan bíður broddgölturinn og hugsar: „Hvernig í ósköpunum á ég að fara að því að komast þarna upp?“

## Markmið spilsins

að vera fyrst(ur) til að stafla öllum dýrunum sínum. Hver er flinkastur að stafla dýrum og fyrstur að losa sig við öll dýrin sín?

## Undirbúningur spilsins

Krókódíllinn settur á mitt borðið hver leikmaður fær sjö mismunandi dýr. Hver leikmaður velur sér sjö mismunandi dýr og leggur þau fyrir framan sig. Ef aðeins tveir eða þrír spila eru dýrin, sem ganga af, geymd í kassanum.

## Gangur spilsins

Leikmenn gera til skiptis og röðin gengur réttsælis í kringum borðið. Sá, sem getur staðið lengst á einum fæti eins og flamengófugl, byrjar. Ef leikmenn koma sér ekki saman um það, byrjar yngsti leikmaðurinn á að kasta teningnum.

## Hvað kemur upp á teningnum?

### Einn punktur

Taktu eitt af dýrunum þínum og leggðu það varlega með annarri hendi einhvers staðar ofan á pýramídan.

### Tveir punktar

Taktu tvö af dýrunum þínum og raðaðu þeim varlega, einu á fætur öðru, með annarri hendi, ofan á pýramídan.

### Krókódíll

Taktu eitt af dýrunum þínum og leggðu það við kjaft eða hala krókódilsins þannig að dýrin snertist. Þannig stækkar svæðið sem hægt er að stafla dýrum ofan á. Í hvert skipti sem þetta tákni kemur upp á teningnum máttu setja eitt af dýrunum þínum fyrir framan eða aftan neðstu dýrin þannig að þau snertist.

### Hönd:

Veldu eitt af dýrunum þínum og láttu annan leikmann fá það. Þá verður hann að leggja það varlega ofan á pýramídan.

### Spurningamerki:

Hinir leikmennirnir ákveða nú hvaða dýr þú þarft næst að leggja ofan á pýramídan. Varlega nú!

### Dýrapýramídinn hrynur

pýramídi hrynur = leikmenn hætta að stafla

### Dattu einhver dýr niður úr pýramídanum? Eða hrundi pýramídinn

**allur?** Þá hætta leikmenn tafarlaust að stafla.

## Mikilvægar reglur þegar pýramídi hrynur

dýr falla niður eða pýramídi hrynur = taka tvö dýr

• Ef eitt eða tvö dýr detta niður, verður sá sem reyndi að leggja þau ofan á pýramídan að taka þau aftur til sín.

• Ef fleiri en tvö dýr detta niður, tekur leikmaðurinn tvö þeirra og setur afganginn í spilakassann.

• Hrundi allur pýramídinn? Þá verður leikmaðurinn að taka tvö dýr.

Krókódíllinn er aftur settur á mitt borðið og öllum hinum dýrunum er skilað í kassann.

• Dattu öll dýrin úr pýramídanum án þess að neinn gerði neitt? Þá eru öll dýrin sem dattu niður sett aftur í kassann.

## Lok spilsins

sá sigrar sem leggur síðasta dýrið sitt. Spilinu lýkur um leið og einhver leikmanni hefur losað sig við síðasta dýrið sitt. Hann sigrar og er valinn dýrastaflari dagsins.

## Útgáfa fyrir reynda dýrastaflara

Reyndir leikmenn geta einnig notast við eftirfarandi viðbótarreglur!

• Ef færri en fjórir leikmenn spila er dýrunum, sem af ganga, skipt á milli þeirra af handahófi.

• Ef dýr dettur niður af pýramídanum verður sá, sem á leik, að taka upp fimm dýr.

• Ef sá, sem á leik, á aðeins eitt dýr eftir, kastar viðkomandi ekki teningnum heldur tekur dýrið og leggur það strax ofan á pýramídan.

## Útgáfa fyrir einn leikmann

Hversu mörgum dýrum geturðu raðað ofan á krókódíllinn án þess að pýramídinn hrynji?